

NARRATIVA

- Los secundarios

TÉCNICA

- Medios de corrección
- El lápiz azul

DIBUJO

- Anatomía en 3D
- El punto de vista
- Dibujar el volumen

CULTURA

- Vida escolar
- Naoko Takeuchi

SALVAT



NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas. Todo lo que necesitas para convertirte en un gran mangaka.





TÉCNICA

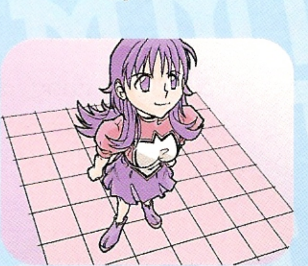
Todas las técnicas del manga a tu alcance. Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.





DIBUJO

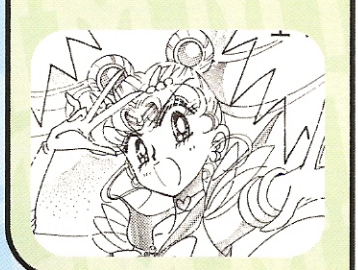
Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...





CULTURA

Conoce los secretos y técnicas de los maestros japoneses y todo lo relacionado con el mundo del manga.



Créditos y notas

Director editorial
Francesc Navarro

Dirección editorial de coleccionables
Oriol Molas

Editora
Lara Toro

Realización editorial y diseño gráfico
Estudio Fénix

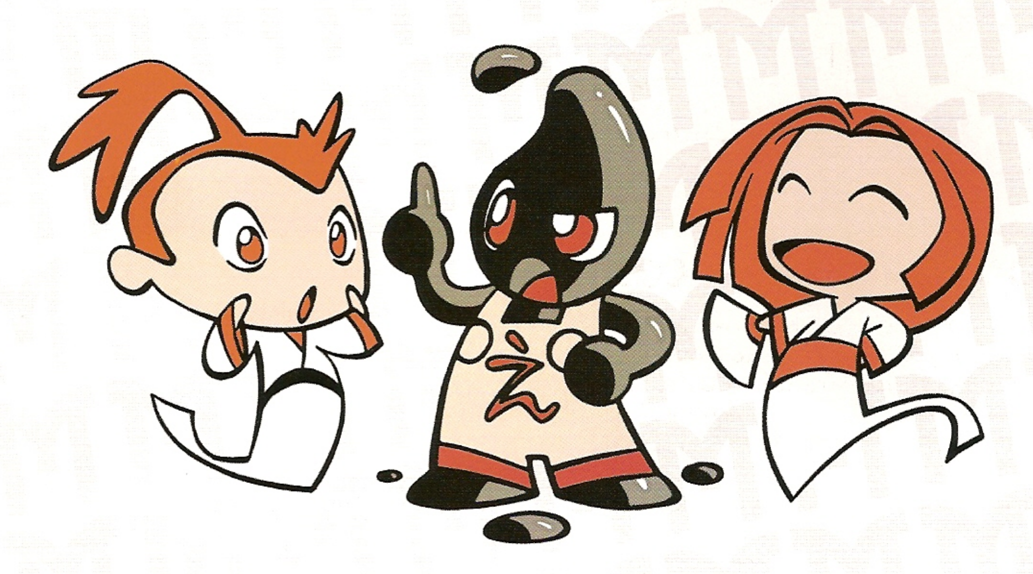
Producción editorial
Carme Rius

Mallorca, 45 – Barcelona.

Distribución
España. SGEL, Polígono Industrial de Alcobendas.
Avda. Valdelaparra, 29 - Madrid.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos n.º 532, 08080 Barcelona.
Teléfono: 902 11 75 47 - Fax: 93 495 57 19.
Horario de atención: de 9 a 17 h.

ISBN: 84-345-6542-0 Obra completa
ISBN: 84-345-6543-9 Fascículos
Depósito Legal: B-33323-2003
Imprime: CAYFOSA-QUEBECOR
Printed in Spain



Nota de los editores: El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

LOS SECUNDARIOS

LA SALSA DE TUS HISTORIAS

Cuando un personaje tiene importancia en un momento puntual de la historia, pero no participa en ella de forma continuada ni resulta fundamental en el desarrollo y resolución de la trama principal, entonces se trata de un personaje secundario.

En cierta manera, un personaje secundario no forma parte de la historia principal porque lo que sucede no le afecta "a él".

- Los personajes secundarios suelen tener sus propias categorías: experto o maestro, aliado, interés romántico –cuando no tiene mucha importacia–, etc. Cualquier categoría de personaje principal, salvo los protagonistas, puede ser un secundario dependiendo de su función e importancia en la historia.

- Si se trata de una víctima –ésta es una categoría muy habitual de secundario– en el momento en que muere queda al margen de la historia.

- El que "salga poco" no es excusa para descuidar la construcción del personaje, ya sea física o psicológica. Lo que es imprescindible es sintetizar: no hay tiempo ni espacio de hacer una gran construcción del personaje, así que debe quedar claro quién es en el menor espacio posible.

- Otra categoria de secundario un tanto especial es el narrador, que es un personaje que sale de la historia para explicarla al lector.

MAESTRO Y GUÍA

Un secundario tan habitual como el que más es el que cumple funciones de guía y sabio consejo para el protagonista. A no ser que compagine el trabajo de "maestro" con el de "víctima", tiene garantizadas las apariciones.

Obviamente, la cuestión básica a resolver es cuando un personaje secundario es realmente un personaje secundario, y no una de las categorías de personajes protagonistas o principales que ya hemos comentado. Normalmente, son personajes secundarios:

- Los que aparecen en un momento y lugar puntual de la historia.

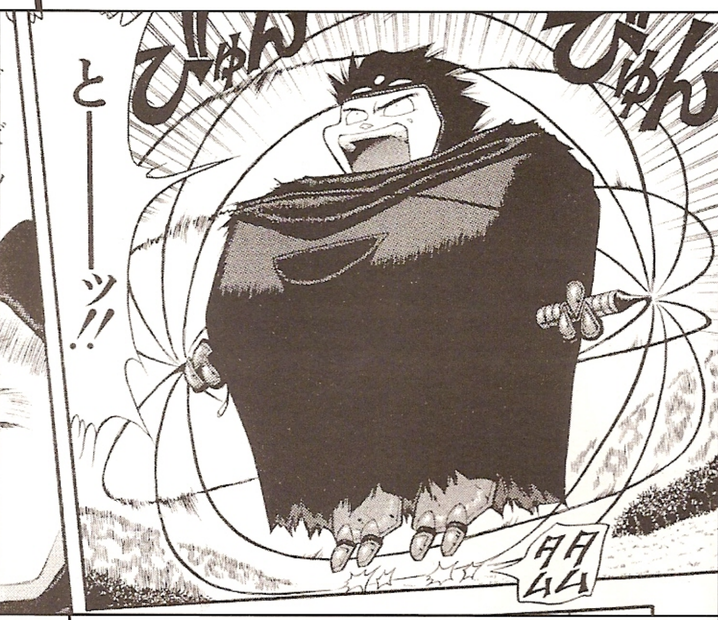
- Los que tienen una función auxiliar que hace que aparezcan en la historia sólo cuando se requiere.

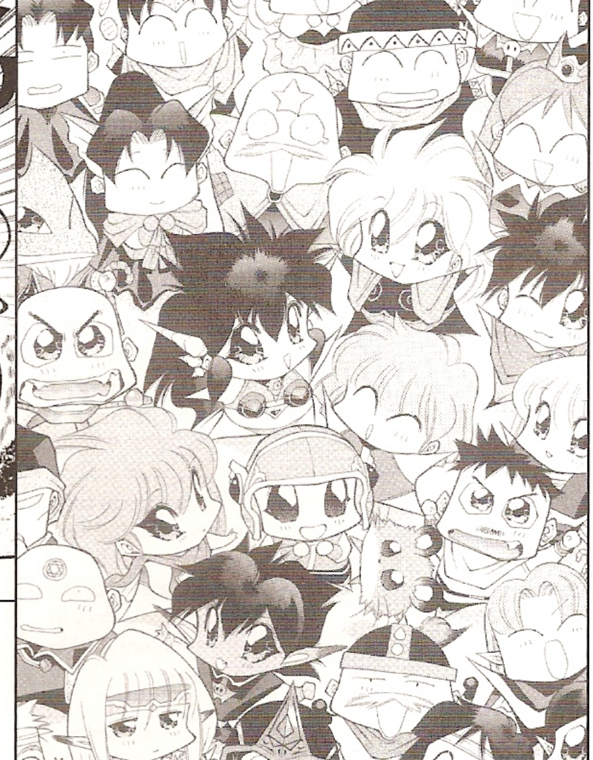




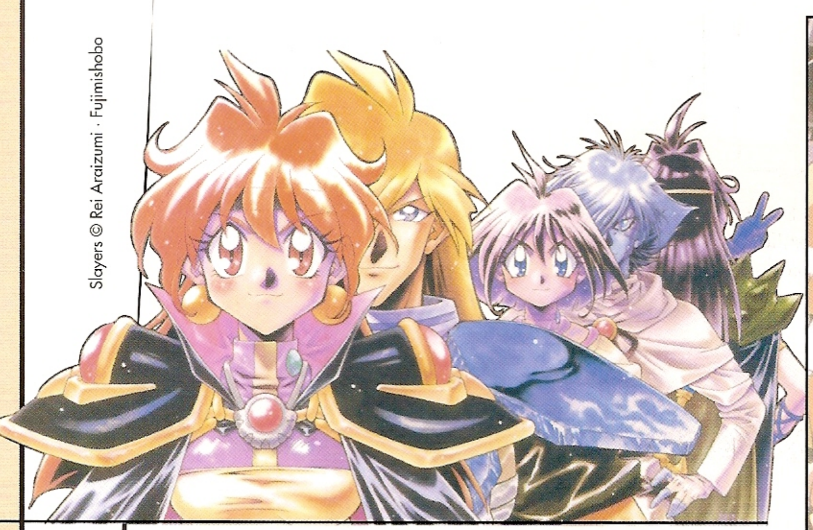
1 LA IMPORTANCIA DE LOS SECUNDARIOS

A veces, puede parecer difícil crear un gran abanico de personajes y que todos sean originales. Por suerte, no hace falta. Sí hace falta que sean convincentes, es decir, que estén en su papel y no intenten "convertirse" en los protagonistas, por ejemplo, lo que significaría que el autor ha perdido el control de los personajes y, por tanto, de la historia. Pero usados con medida, los secundarios son el mejor recurso para una buena historia.

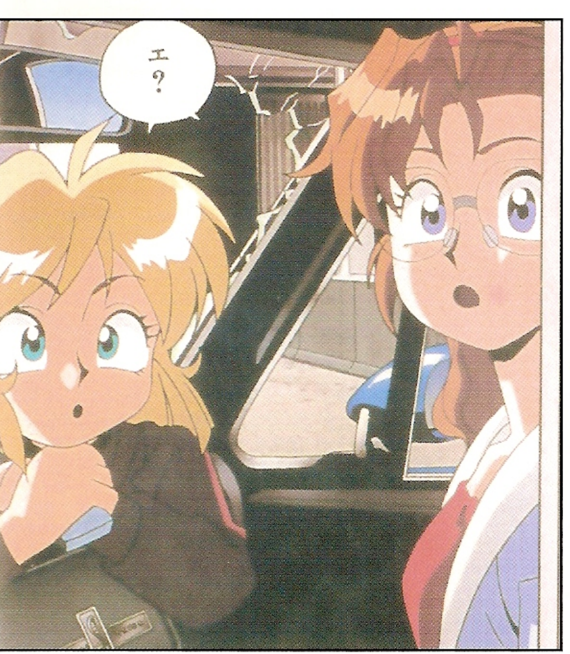




• Sobre estas líneas, Damaramu, uno de los secundarios de *Dragon Half*, de Ryusuke Mita, que rebasó sus límites de secuaz para convertirse en un personaje recurrente. En una obra como ésta, en que el protagonismo es casi coral, los secundarios son básicos.



• Los protagonistas de *Slayers* son, en esta imagen, los dos primeros... y la última: Lina, Gourry y Naga. Los otros dos, Amelia y Zelgadis, se han convertido con el tiempo en personajes igualmente importantes, sin llegar a estorbar a los protagonistas. Con un reparto más grande, las historias de *Slayers* ganan en variedad e interés.



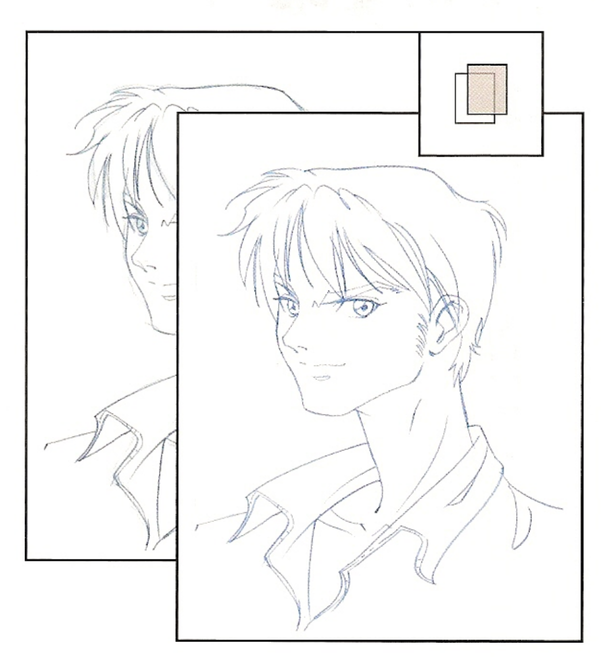
• En *Gunsmith Cats*, Becky cumple dos funciones: ofrecer información necesaria y sorprenderse –junto al lector– ante cosas que para Rally y May no tienen mayor interés.

MEDIOS DE CORRECCIÓN

ERRORES DE LÁPIZ Y TINTA

Al ponerse a dibujar, hay que tener muy clara una cosa: todo el mundo se equivoca. Desde el autor más famoso hasta tú mismo, los errores abundan y el dibujo perfecto nunca se obtiene sin que haya algún problema, simple o complicado.

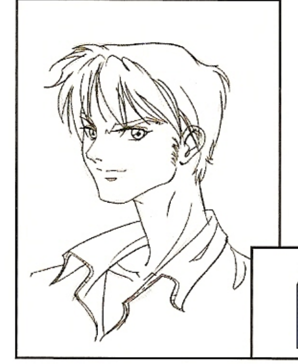
Se pueden cometer errores en cualquier parte del proceso de dibujo, pero por suerte también podemos solucionarlos –siempre que no sean muy graves– y seguir trabajando. Los errores con lápiz son fácilmente solucionables y, aunque no vale el mismo remedio para todos los casos, las soluciones son relativamente sencillas. Recuerda siempre, sin embargo, que si la solución va a llevar demasiado tiempo, probablemente ahorres esfuerzos volviendo a empezar.

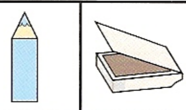


• Cuando el boceto es muy complicado, está sucio o ha sido borrado tantas veces que el papel se ha resentido, es cuando conviene recurrir a calcar de nuevo la ilustración sobre un nuevo original.



• Cada tipo de lápiz requiere una goma determinada. Un portaminas necesita una goma dura, un lápiz de dureza media se borrará fácilmente con una goma tradicional, mientras que el carboncillo o un lápiz muy blando desaparecerán al pasar por encima una goma de miga de pan.





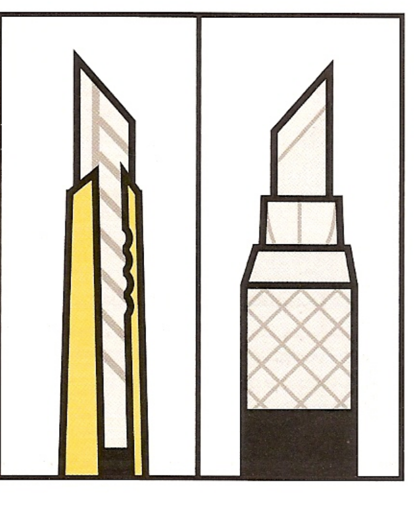
• Si tenemos pensado escanear el dibujo tras el entintado para colorearlo en el ordenador, dibujar con lápiz azul resulta ideal, ya que nos permitirá eliminarlo usando el programa de tratamiento de imagen correspondiente.



SABIAS QUE... El cúter

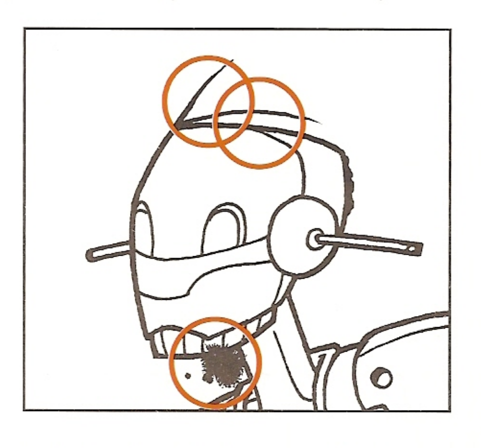
La herramienta profesional del dibujante es, lógicamente, el lápiz, pero después de él, y del medio de entintado favorito –pincel, plumilla, etc.–, el siguiente objeto en importancia en la mesa del dibujante va a ser siempre el cúter. El cúter o cuchilla es una herramienta y como tal puede ser peligrosa y hay que tener las precauciones lógicas en herramientas de filo. Dos de las fundamentales son que el cuerpo no esté en la trayectoria de la hoja y que cuando no se use la hoja esté siempre cubierta.

Entre los cúters, lo mejor es disponer de uno pequeño de hoja retráctil para el trabajo más grueso, y de una lanceta con varios tipos de hojas para el trabajo más fino.



1 LA TINTA

Eliminar la tinta es más difícil, sobre todo si cubre una superficie importante o ha tapado una parte del dibujo, pero con un poco de maña podrás seguir dibujando sin más problema. Los dibujantes usan siempre tinta china, muy negra y opaca a la luz, para entintar, por lo que cualquier pequeño error puede ser un problema. Valora siempre la importancia del problema antes de escoger la solución.

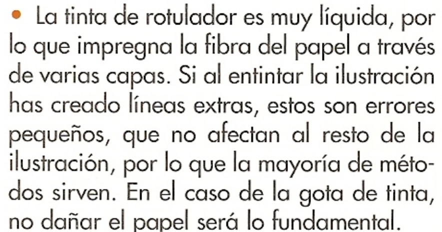




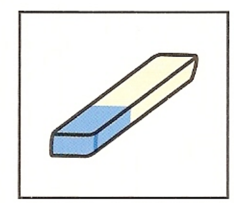
• Cubrir el error es lo más sencillo, sobre todo si es bastante pequeño. Lo mejor es usar un corrector líquido (Typex o similar), aunque la mayoría de marcas amarillean con el tiempo.



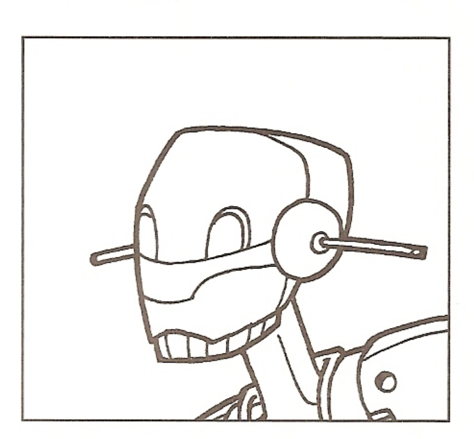
• Si el error a cubrir es muy grande, la única solución es cortar un trozo de papel de la misma calidad del que estemos usando, pegarlo encima y volver a dibujar, con cuidado de que el "salto" entre un papel y otro no se note.

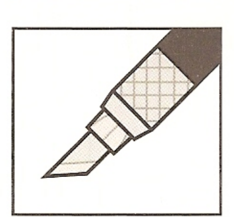


• La tinta de rotulador es muy líquida, por lo que impregna la fibra del papel a través de varias capas. Si al entintar la ilustración has creado líneas extras, estos son errores pequeños, que no afectan al resto de la ilustración, por lo que la mayoría de métodos sirven. En el caso de la gota de tinta, no dañar el papel será lo fundamental.

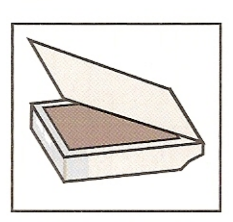


• Borrar es siempre más arriesgado, ya que afecta al papel y puede destruir su superficie. La goma de tinta es la mejor opción; la goma eléctrica sólo es buena idea si se trabaja sobre láminas de papel vegetal, que son bastante más caras.





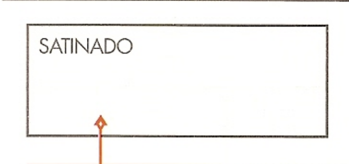
• Rascar es más efectivo y preciso que borrar, pero tiene el mismo problema: afecta al papel. Si tienes que trabajar en la parte que has borrado, te costará conseguir un acabado limpio.

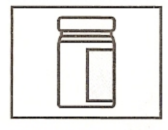


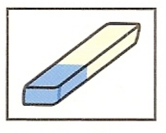
• La manera más limpia de borrar es, lógicamente, escanear la ilustración y usar un programa de tratamiento de imagen. Pero esto no "arregla" el original: simplemente, lo convierte en virtual.



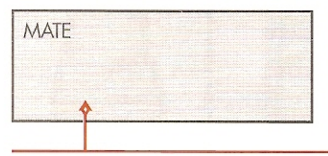
2 UN BUEN PAPEL

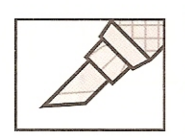


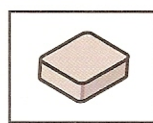




Lo ideal es usar la goma de tinta, pero si se abusa de ella, se estropeará el papel. Otra opción es usar gouache blanco, a modo de corrector líquido.







Con la cuchilla se corta una fina capa del papel para retirar la tinta que sobra. Luego se pasa la goma de borrar suavemente para eliminar los restos y se alisa el papel con la uña.

La tinta china es mucho más espesa que la de rotulador, por lo que queda adherida a la superficie del papel. Cómo se corrija, depende del papel sobre el que se trabaje:

• Láminas satinadas. Llevan una fina capa de barniz que alisa la fibra del papel.

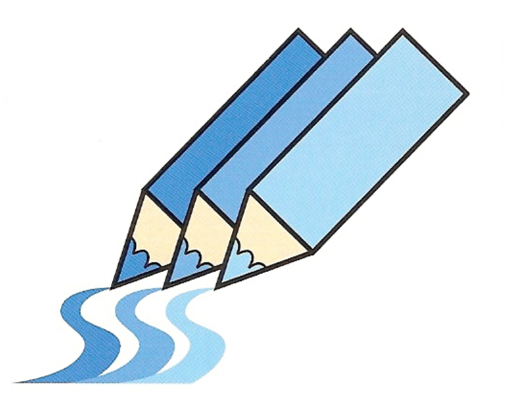
• Láminas mates. No llevan barniz, por lo que la fibra del papel está a la vista. Este papel aguanta bastante bien cualquier método de los descritos en el anterior punto, y además permite usar la cuchilla, cosa que no es tan fácil cuando se trata de láminas satinadas.

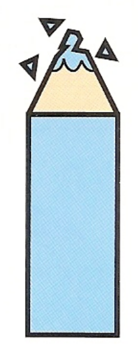
EL LÁPIZ AZUL

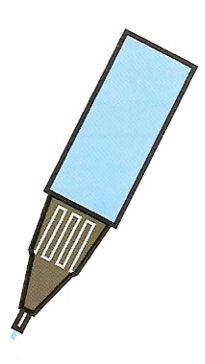
EL AMIGO CASI INVISIBLE

En ocasiones, el trabajo de lápiz negro continuo sobre la página puede acabar con un original completamente emborronado por las manchas de carbón, hasta volverse el papel casi gris. Para evitar en gran medida este problema, muchos profesionales usan el lápiz azul.

El lápiz azul tiene además una gran ventaja. Si se usa un lápiz negro, cuando se acabe de entintar la página habrá de borrarse, con el riesgo de dañar la tinta si las manchas son muy resistentes. El lápiz azul permite a veces no tener que hacerlo, ya que puede eliminarse fácilmente, por ejemplo mediante retoque informático. También hay quien usa el azul para abocetar y luego pasa las líneas a limpio en negro en un papel aparte, consiguiendo así una buena base para entintar.







NO TODOS VALEN

- En el mercado hay distintas tonalidades de lápiz azul. No debemos decantarnos por los más oscuros, ya que acaban manchando la página tanto como podría hacerlo el lápiz negro.

- Hemos de decantarnos por un tono que no sea muy fuerte, pero que nos permita ver la línea, ya que si es muy clara no la veremos.

NO HA DE SER BLANDO

- La mina de nuestro lápiz debe ser intermedia, tirando a dura, ya que una mina blanda no nos solucionaría el problema de mantener limpia la página.

- Estos lápices son relativamente delicados; y, con el uso, comprobarás que no duran tanto como los lápices negros normales. Aun así, es preferible gastar un poco más y trabajar más cómodos.

DOMINIO DEL TRAZO

- El uso de portaminas combinado con minas azules es un estupendo ejercicio para disciplinar el pulso, ya que al ser éstas un poco más frágiles que las minas comunes, deberemos controlar mejor nuestro trazo para que la mina no se rompa cada dos por tres.

- Al economizar el trazo y la energía, evitaremos ensuciar la página demasiado.



SABÍAS QUE... El papel vegetal

La principal característica de este tipo de papel es su transparencia, que nos permite pasar a limpio sin necesidad de mesa de calco. De todas formas, no todo son ventajas. El papel vegetal normal –el que se puede encontrar en cualquier papelería–, se arruga fácilmente con el sudor de las manos y se ensucia bastante con el lápiz. Una buena opción es usar papel de poliéster, que puede adquirirse en tiendas de dibujo técnico. Es un poco más caro que una lámina de dibujo, pero tiene mayor resistencia a la humedad, es más transparente que el estándar, mucho más limpio y se puede entintar sobre él con rotulador, con unos resultados muy satisfactorios.



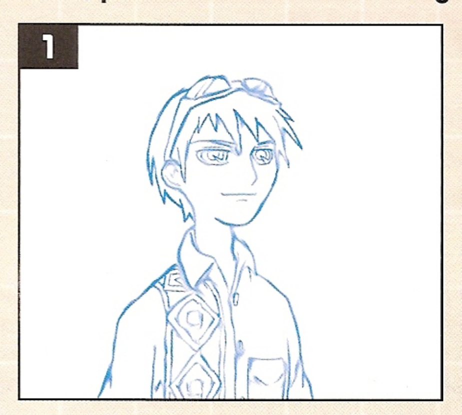
LÁMINA Nº 019

DURACIÓN	30 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	LÁPIZ AZUL, LÁPIZ NEGRO, PAPEL VEGETAL, ROTULADORES, CELO O CLIPS

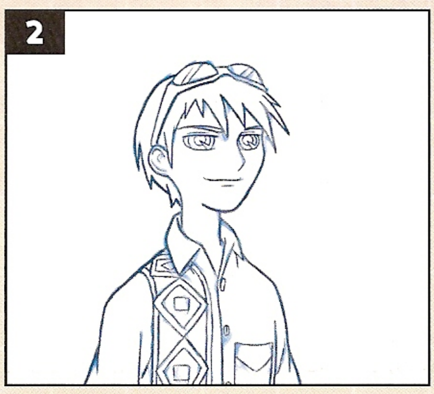


LÁPIZ AZUL

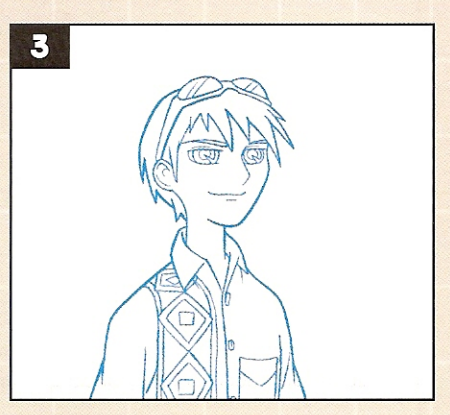
Cuanto más trabajes en el mundo del dibujo, más te darás cuenta de que cada vez necesitamos nuevas herramientas para evolucionar al ritmo que lo hace nuestra habilidad. Para empezar, con un lápiz y un papel basta, pero no está mal conocer algunos nuevos materiales que nos allanarán el camino.



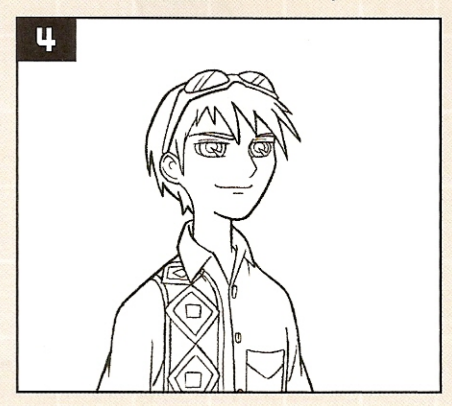
El boceto.
Esbozamos a nuestro personaje con lápiz azul, para crear la base de donde extraeremos la línea limpia.



Línea principal.
Una vez tenemos la base, aislamos la línea que nos interesa marcándola con un lápiz negro sobre el boceto.



Calcado.
Sobre un papel vegetal fijado con celo o clips, repasamos la línea que hemos seleccionado con lápiz azul.



Entintado.
Con rotuladores técnicos de varios calibres, ya podemos repasar la línea y dar gruesos donde nos convenga. Ya tenemos nuestro dibujo listo.







Antes y después.
Aquí podemos ver la diferencia entre la base y el resultado final. Hacer las líneas del boceto en azul nos ha permitido aislar la línea del contorno mediante el trazo de lápiz negro. En caso contrario, no hubiéramos podido ver la línea a seguir.



ANATOMÍA EN 3D

ESCORZO Y PROPORCIONES

En un manga es frecuente encontrarse con dibujos o viñetas en las que se ve cómo partes del cuerpo de un personaje u otro elemento parecen mucho más grandes de lo normal, comparadas con el resto del dibujo. ¿Es un error? Todo lo contrario. Es un recurso gráfico muy útil: el escorzo.

Cuando hay objetos o partes de un objeto que se ven más próximos al observador, se destacan aumentando su tamaño proporcionalmente. La parte que está más adelantada se dibuja mucho más grande que el resto, y vamos reduciendo el tamaño del objeto dibujado según avanzamos hacia atrás. La tendencia en dibujo es exagerar la realidad para que se vea bien claro el efecto de escorzo y, en muchas ocasiones, para lograr composiciones más dinámicas.

• ¡Haz la prueba! Pídele a un amigo que se ponga delante tuyo y que extienda un brazo hacia tí, o bien colócate frente aun espejo. Si te fijas, verás al natural el efecto del escorzo: la mano se ve mucho más grande que el brazo, y este "encoge" a la altura del hombro. Si el brazo está extendido directamente hacia tí, el efecto óptico hará que el brazo parezca mucho más corto que si lo extiende a un lado. Si lo ves en perpendicular, justo delante tuyo, la mano puede llegar a tapar todo el brazo.



• Para destacar el gesto, dibujamos la mano adelantada más grande de lo que le corresponde según las proporciones que conocemos. Como el brazo está extendido de frente, su longitud, del hombro al codo y de éste a la muñeca se ha acortado, y el ángulo que hacen se ve mucho más cerrado de lo que es realmente. Se diferencian varios bloques en cuanto a volumen, y el orden en el que se van situando se llaman "términos" del dibujo:

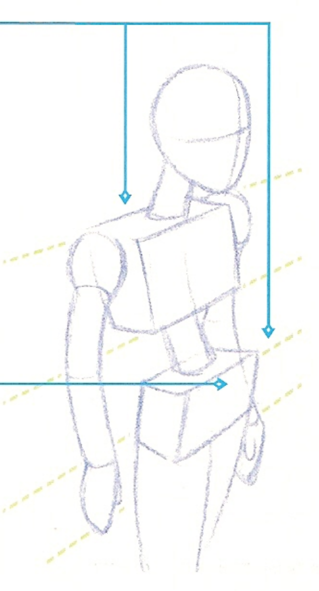
1. La mano y el brazo hasta el codo, que se destacan y tapan lo que se ve detrás. La mano está en "primer término".

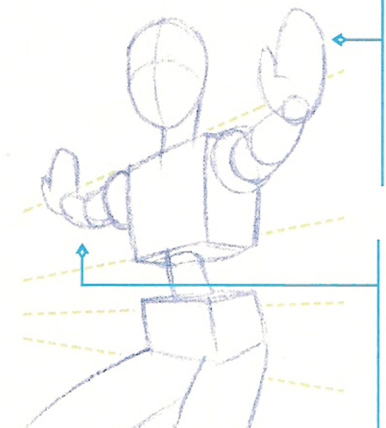
2. Del codo al hombro, un tramo que está por delante del tronco.

3. El tronco y la cabeza.

Las aristas de los prismas del pecho y de la ingle fugan en el mismo sentido y reflejan una ligera deformación. Los volúmenes que están delante tapan en parte los que están detrás. Así, el hombro que vemos más cerca queda por delante del tronco y lo tapa, mientras que el otro hombro queda oculto por la caja torácica.

Aunque no se vaya a ver en el dibujo final, conviene dibujarlo todo (como el brazo) para que el resultado sea una pose natural.



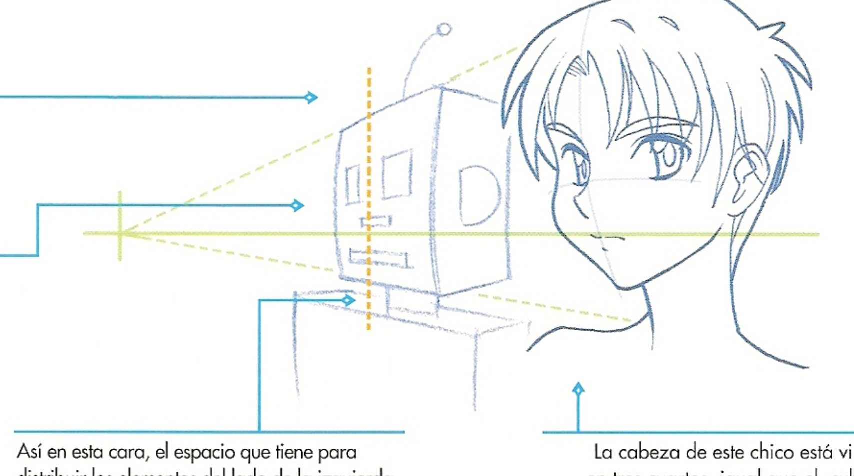


La mano se dibuja grande y los volúmenes del brazo se solapan. El codo queda más atrás de la mitad del brazo (la perspectiva deforma la longitud). Los bloques se hacen más pequeños según se alejan de la mano.

En este brazo vemos justo lo contrario. El volumen del hombro tapa el brazo, el codo se ve más lejos del hombro que de la muñeca y la mano, muy pequeña, queda al final, tapada en parte por el antebrazo.

1 LA CABEZA EN PERSPECTIVA

También podemos representar la cabeza como una caja, para hacernos una idea más simple de los ejes y la estructura de referencia. Estas líneas son divisiones de distancias a las que se les aplica la perspectiva igual que si dividiesen un objeto geométrico. Según la fuga de estas líneas, su longitud se reduce y se dará el caso de que la mitad de una distancia se ve más corta que la otra mitad, lo que afecta a lo que se sitúe allí.



Estas dos cabezas están en la misma perspectiva y, en cada caso, el eje vertical las divide en dos partes. Pero un lado de la cara se ve menos que el otro y parece más estrecho.

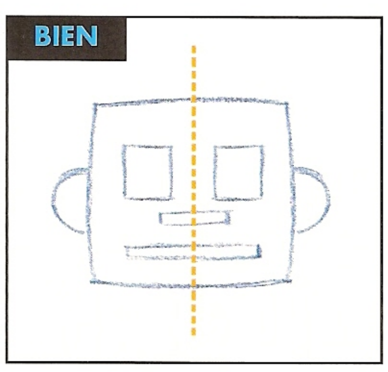
En el cubo están dibujados los espacios que reservamos para situar los ojos, la nariz y la boca. La cara frontal está dividida por su eje vertical, de forma similar a cuando dibujamos la mitad de un plano por medio de sus diagonales. Igual que con cualquier plano en perspectiva, las dos partes son proporcionales, pero una es más pequeña que la otra.

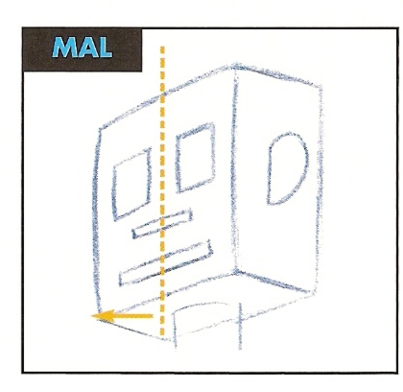
Así en esta cara, el espacio que tiene para distribuir los elementos del lado de la izquierda es menor que el espacio del lado derecho. Los ojos, nariz y boca se situarían sobre las referencias que vemos en el cubo.

La cabeza de este chico está vista en tres cuartos, igual que el cubo. Es importante advertir que la nariz sobresale de la cara y, según la posición de la cabeza, tapará en parte el ojo que se ve detrás.

2 PICADO Y CONTRAPICADO

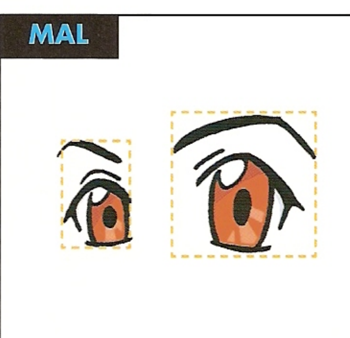
La "cara" del cubo sería su cara frontal. Pero igual que la cabeza, el cubo tiene también caras laterales y una vista superior, inferior y posterior. Al ir girando el cubo, hay partes de una cara que se ven más que otras, unas caras van desapareciendo de la vista y otras se van viendo mejor. Lo mismo sucede con la cabeza: al fijarse en, por ejemplo, las orejas de la gente cuando mueven la cabeza, se ve como están en las "caras laterales" de la cabeza.





• Cuanto más se aproxime la vista a un perfil, más estrecho se verá ese lado de la cara, entre el eje vertical y el perfil. El lado opuesto se verá más ancho según aparezca la cara lateral, desde el eje hasta la oreja. El ejemplo está mal porque debería tener el eje desplazado a la izquierda.





• Los ojos se deforman proporcionalmente, igual que los demás elementos del lado que se ve más de perfil. Pero el ojo se reduce a lo ancho, no se "hace más pequeño". Los dos ojos se dibujan sobre los mismos ejes, junto a las cejas.



EL PUNTO DE VISTA

¿DÓNDE SITUAR LA CÁMARA?

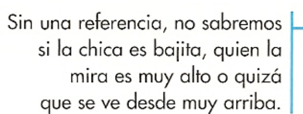
Toda la perspectiva se puede resumir en dos preguntas que hay que contestar en cada caso: primero, fijarte en qué ves, y después, deducir cuál es tu posición relativa respecto al elemento observado. En la práctica, se trata de observar la altura y la distancia.

El punto de vista es la situación en la que nos ponemos como observadores. Dicho de otra manera: la situación desde la que "quieres" que el lector vea lo que ocurre en el dibujo. Si hablamos de una cámara, no es lo mismo ponerse al margen de los actores y rodarlo todo desde el mismo sitio, que meterse en medio y participar de la acción. Todo depende de lo que sea más apropiado para lo que queramos expresar o destacar en cada ilustración.

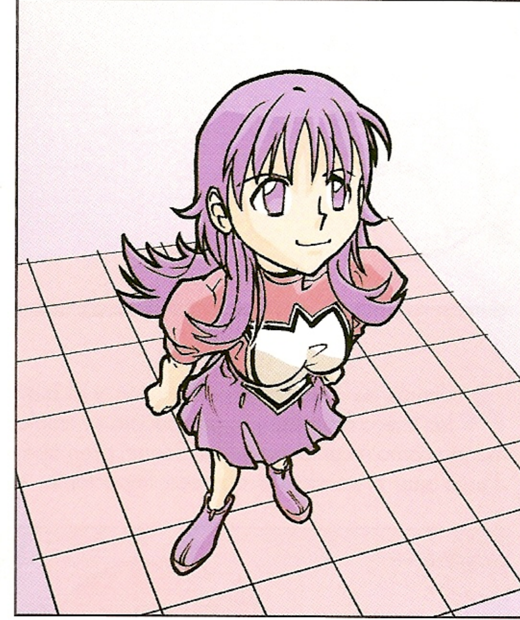
PICADO

• Si nos ponemos "con la cámara" por encima de un personaje u objeto, decimos que lo vemos en picado. La perspectiva lo deforma –cabeza y hombros más grandes, pies pequeños– y se muestra la parte superior de los objetos y cómo tapan los volúmenes que quedan por debajo. También veremos la superficie sobre la que estén los objetos y personajes.

El picado sirve para expresar una situación de superioridad respecto al personaje, ya sea física o psicológica.


Sin una referencia, no sabremos si la chica es bajita, quien la mira es muy alto o quizá que se ve desde muy arriba.

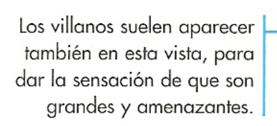


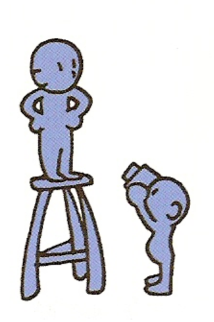


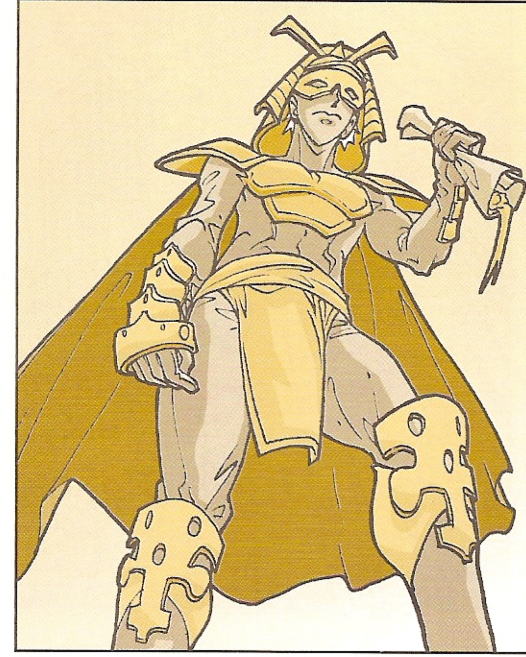
CONTRAPICADO

• También se llama "perspectiva heroica", porque es la vista en la que los personajes "quedan más chulos". La "cámara" queda por debajo del personaje, ya sea sólo un poco por debajo de él, o muy forzado, hasta llegar a colocar la cámara a ras del suelo.

• La figura aparecerá deformada por la perspectiva, con la parte más cercana a la cámara –la zona inferior– mucho más voluminosa que su extremo opuesto. Al revés que en el picado, se muestra la parte inferior de lo que esté en contrapicado.


Los villanos suelen aparecer también en esta vista, para dar la sensación de que son grandes y amenazantes.





1

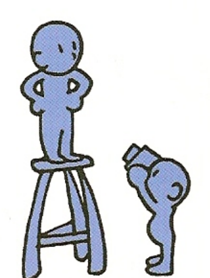
CONTRAPICADO DINÁMICO

La misma escena de acción puede ser mucho más impactante si colocamos la cámara en puntos de vista subjetivos, es decir, como si el lector estuviese metido en medio de la acción, con la misma visión que tendría uno de los personajes de la escena. Este efecto "cámara al hombro" resulta muy atractivo. También es subjetivo un encuadre muy forzado, desde sitios o ángulos inverosímiles que sería difícil reproducir en la realidad.

Vemos a la chica como si estuviésemos justo debajo suyo, y en ángulo, para dar a la imagen más dinamismo. Cuanto más nos acercásemos a la figura, más tendríamos que exagerar el efecto del escorzo.



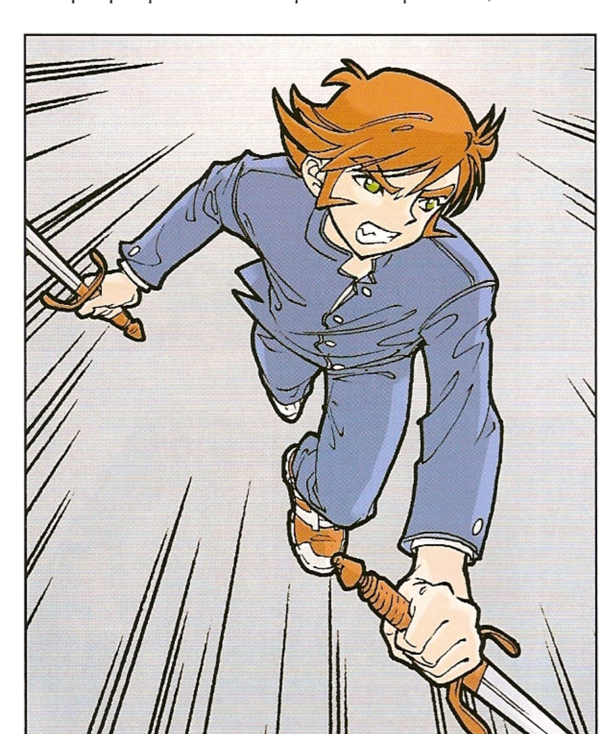
EL ÚNICO PROBLEMA ES QUE ALGUNOS PUNTOS DE VISTA PUEDEN SER POCO CLAROS. ¿ESTÁ VOLANDO LA CHICA?



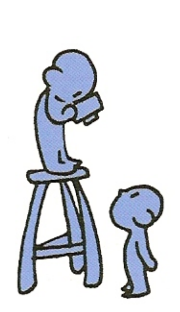
2

PICADO DINÁMICO

Además de destacar una dirección y el movimiento, las líneas cinéticas y la perspectiva se emplean en el manga como recurso expresivo. Son un gran apoyo en un dibujo que pretendemos que sea impactante, como un golpe, un objeto que se echa encima, una caída... El punto de vista exagera la sensación que transmite el dibujo. En escenas de acción, acercar la cámara e inclinarla rompe el equilibrio y aumenta el dinamismo.



El chico avanza violentamente, sensación potenciada por el escorzo de todo su cuerpo, visto de forma que parece crecer desde el fondo del dibujo (sus pies) hasta la mano adelantada. El encuadre es un picado. Las líneas cinéticas de la base del encuadre insinúan el suelo y marcan el sentido del movimiento; da la sensación de que su peso se proyecta hacia delante.





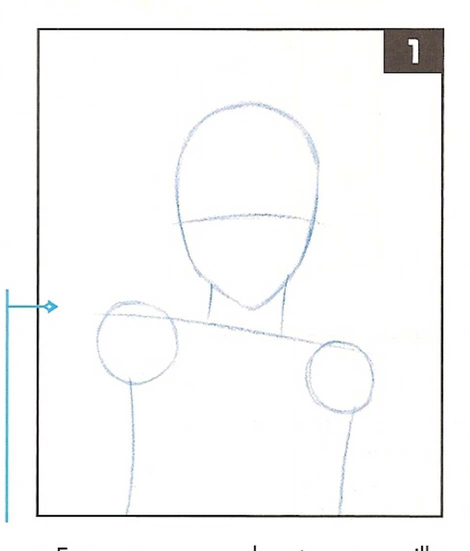
DIBUJAR EL VOLUMEN

PROCESO DE UN DIBUJO CON VOLUMEN

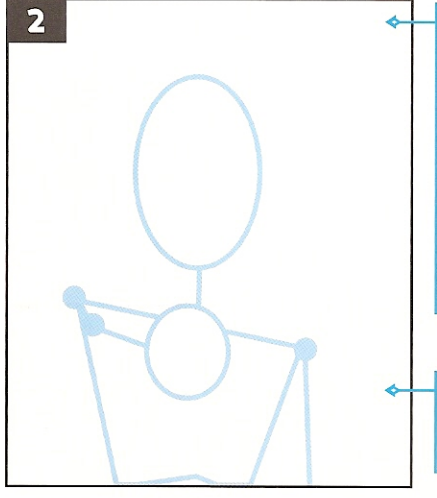
Igual que cualquier objeto, la figura humana se puede reducir a unas formas más sencillas que nos permitan manejarla en perspectiva. Si reducimos un cuerpo a un par de prismas y una esfera, podremos ver cómo afecta el punto de vista al dibujo de la anatomía.

Al hacer el dibujo paso a paso, se pierde el "miedo a la hoja en blanco", porque se empieza por algo muy sencillo, abocetando la composición en cuatro líneas, para luego darle forma y terminar con los detalles. Esto permite hacer cambios y correcciones a medida que avanzas –acertar a la primera es muy difícil– para conseguir el mejor resultado. Así nos ocupamos de las dificultades de cada fase del dibujo por separado, en lugar de tener que resolverlas todas a la vez.

Es mejor tener varias versiones del boceto dibujadas en un papel aparte para poder elegir la que más nos guste.



• Empezamos con un boceto muy sencillo para situar la figura y tener una referencia de las medidas y la pose en la que pondremos al personaje.

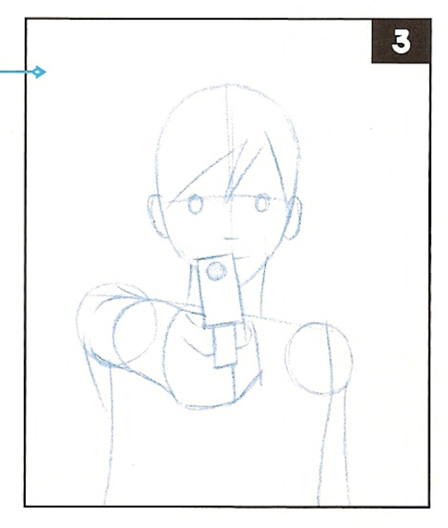


El brazo en escorzo se dibuja encajando primero la mano, que se verá bien grande, trazando una línea desde ésta al hombro. Estará acortado por el escorzo, y el codo se dibuja retrasado para que se vea el antebrazo más grande que el tramo del codo al hombro.

Aquí ya se diferencia el primer término (mano y brazo adelantados) del segundo (resto de cuerpo).

• Pasamos a encajar la figura en su esquema básico, cuidando que las proporciones sean correctas. Aquí es donde más conviene buscar cambios y correcciones.

Cuando añadas la anatomía sobre los bloques del volumen, puedes modificarlo un poco para que no quede tan rígido. Usa el esquema como referencia, pero que no te limite.



• Dibujamos el volumen sobre el esquema base. Ahora sólo queda darle los acabados finales y pasar a tinta.

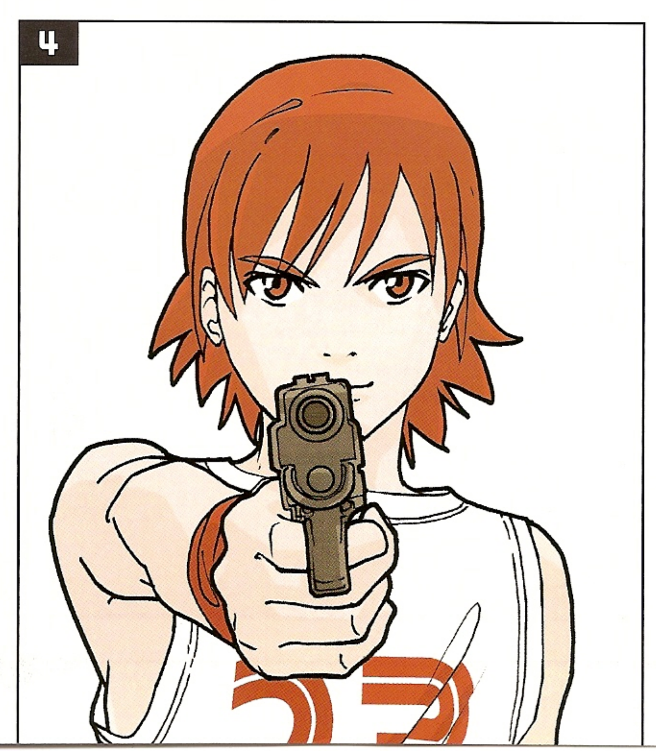


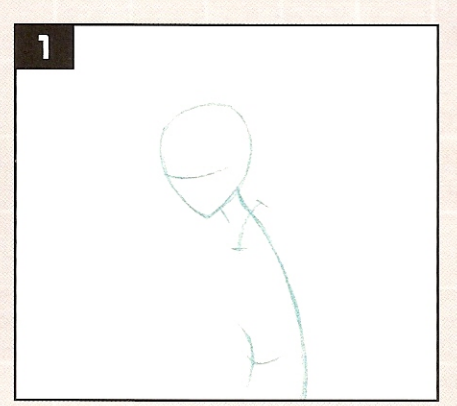
LÁMINA Nº 020

DURACIÓN	80 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	LÁPIZ, ROTULADOR TÉCNICO

PERSONAJE EN ESCORZO

En esta práctica vamos a dibujar un personaje con una pequeña dificultad: sus brazos están extendidos en escorzo y en sus manos lleva dos espadas, que también se verán deformadas por el escorzo. Si aplicas lo que hemos comentado en las fichas anteriores comprobarás cómo mejoran los dibujos con efectos como éste.

1

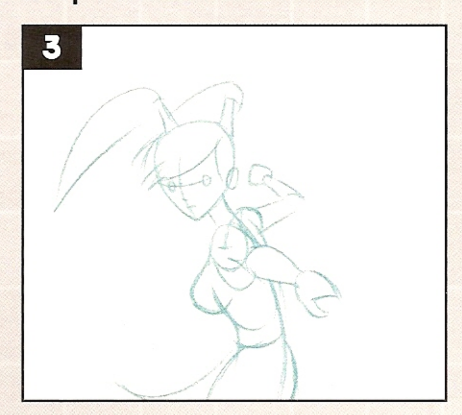


Composición.
Lo primero siempre es abocetar el dibujo y plantear, con un par de líneas, cuál será la pose del personaje y su altura.

2

Encaje.
Trazamos la estructura base de la figura, procurando que dé la sensación de movimiento que buscamos.

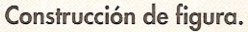
3



Volumen.
Sobre la estructura, damos volumen a las partes del cuerpo más destacadas, aplicando los efectos de perspectiva.

4



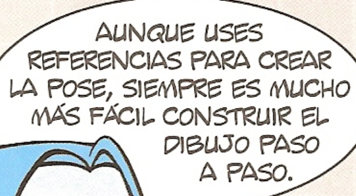


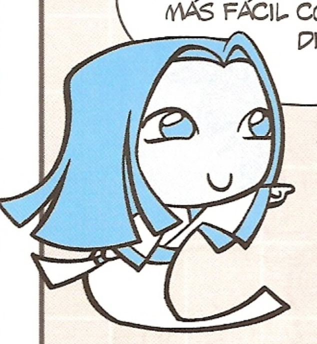
Construcción de figura.
Dibujamos la anatomía y detalles sobre los bloques del volumen. La espada que está adelantada muestra una deformación exagerada para que quede espectacular, además de dejar clara su posición.

5



Acabado.
Damos los últimos toques al dibujo y corregimos o mejoramos sobre la marcha lo que nos interese. Fíjate en que la empuñadura de la espada queda por delante del cuerpo de la chica y "pisa la línea" de la espalda, tapándola. Así aumenta la sensación de profundidad y sacamos la espada hacia adelante. El entintado con el rotulador también ayuda a destacar unas zonas, con la línea más gruesa, y a diferenciarlo de lo que está detrás, de líneas más finas.





VIDA ESCOLAR

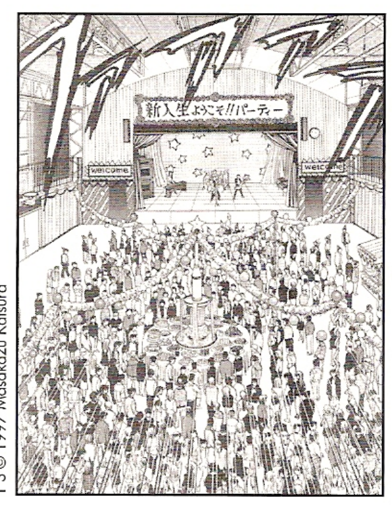
GAKUEN, LA ESCUELA JAPONESA

La escuela es muy importante en la vida japonesa: no sólo es el segundo hogar de los niños y adolescentes japoneses, sino que les prepara para el competitivo mercado laboral de Japón, un país donde no existe el analfabetismo.

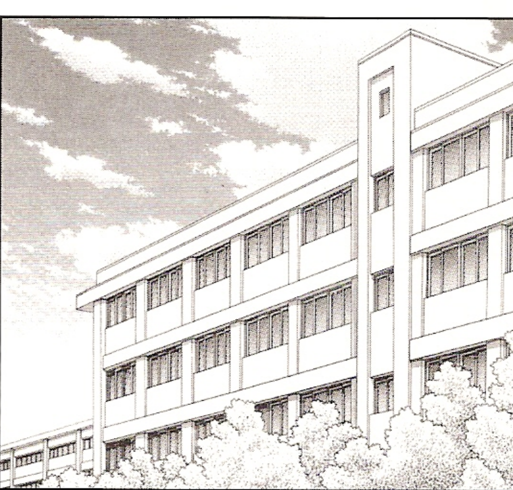
Actualmente, el sistema educativo japonés está basado en el de Estados Unidos, que se adoptó tras la II Guerra Mundial. Los chicos japoneses tienen 9 años de educación obligatoria, que se dividen en seis de primaria y tres de escuela media inferior. A los 15 años se puede pasar al instituto o a alguna escuela técnica y, después, si se desea continuar estudiando, a la universidad. Hay muchos detalles que distinguen a la escuela japonesa de la occidental.

EL CURSO ESCOLAR

• En Japón, el año oficial empieza el día 1 de abril, y el curso escolar también. Dura del 1 de abril hasta mediados de marzo, con una semana libre en verano, que suele dedicarse a actividades extraescolares, y dos semanas libres en marzo, al finalizar el curso. Durante la segunda semana de abril tiene lugar la famosa "fiesta de bienvenida", donde los antiguos alumnos saludan, con música y espectáculos, a los nuevos.



Masakazu Katsura usó la tradicional fiesta de bienvenida a los nuevos alumnos como excusa para emparejar a los protagonistas de *I"S*.



El edificio del instituto que aparece en *Karekano* muestra la típica estructura de los centros docentes públicos de Japón: una torre central, donde suele haber un reloj, de la que parten interminables pasillos donde están las aulas.

SEIFUKU

• El uniforme escolar o "seifuku", es el rasgo más distintivo de cada escuela. El de los muchachos es de influencia china, oscuro, con cuello mao. El de las chicas está inspirado en los trajes de marineritos que vestían los niños occidentales de principios del s. XX. Por aquel entonces en Japón se vivía la era Taisho, de apertura a Occidente, y todo lo extranjero estaba de moda.
El traje de marinero ("sailor fuku") se introdujo como uniforme escolar para las chicas y ha ido evolucionando hasta la fecha, en la que las más prestigiosas escuelas cuentan con diseños exclusivos de famosos modistos para sus uniformes. Cada instituto cuenta con dos uniformes: el de verano, que se lleva desde el 1 de mayo hasta finales de septiembre, y el de invierno, vestido desde el 1 de octubre hasta el último día de abril. ¡Incluso hay una ceremonia de Cambio de Uniforme para conmemorar ese día!



El uniforme es obligatorio incluso en las escuelas públicas, ya que sirve para alentar la idea de equipo, que se considera fundamental. Aunque cada centro tiene su propio modelo, no es extraño que un alumno recién llegado utilice el de su anterior escuela mientras aún le sirva.



FIESTA EN EL COLEGIO

• Taiiku no Hi: Es el Día del deporte, que se celebra el segundo lunes de octubre y conmemora la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964. Se conmemora con competiciones deportivas entre las diferentes clases de la escuela.

• Bunka no Hi: Es el Día de la cultura, que tiene lugar el 3 de noviembre. En las escuelas se premia a todos los que han destacado en las actividades culturales y se realizan recitales y obras de teatro.



Durante el Día del deporte se organizan toda clase de competiciones. No existe más premio que el trabajo en equipo y el honor de vencer a los compañeros de otras clases.



CLAMP no E Shigoto / South Side © 2002 CLAMP

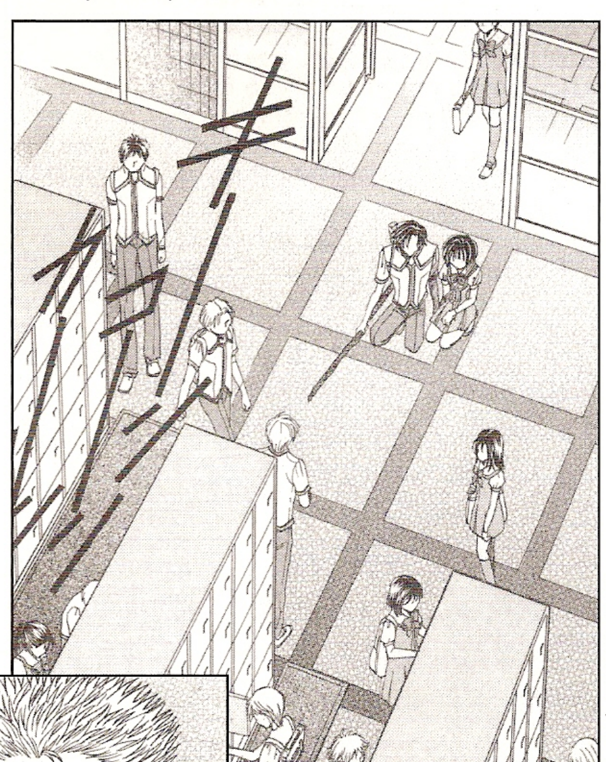
Aunque hoy en día se regalan chocolatinas a amigos, parientes y jefes, las de la persona amada son las únicas en forma de corazón, como la que muestra este personaje creado por CLAMP.

LA VIDA EN LA ESCUELA

• Aunque el sistema educativo japonés copia al estadounidense, hay muchos detalles culturales que diferencian a la escuela japonesa de cualquier otra. Para empezar, los alumnos dejan sus zapatos de calle en las taquillas que se alinean en la entrada del centro, cambiándolos por zapatillas deportivas de color blanco. Ya en sus aulas, los alumnos reciben al profesor poniéndose en pie a la orden del encargado de clase. Este cargo es rotativo y semanal, y entre sus deberes constan mantener limpia la terraza y ordenar y limpiar el aula al final del día.

• Entre las costumbres típicas de los estudiantes japoneses, la más conocida, gracias a los mangas, es la del Día de San Valentín, fecha en la que las chicas regalan chocolate a los chicos que les gustan. Menos sabido es que el 10 de marzo, conocido como el Día blanco, el chico debe hacer un regalo a quien le ha regalado el chocolate.

• Es tradición que los alumnos del último curso, después de la graduación, reparten los botones de su chaqueta entre sus amigos, aunque es costumbre que el botón del cuello sea para la persona amada.



Alice 19th © 1992 Yuu Watase

El hall del instituto al que asiste Arisu, protagonista de la última obra de Yuu Watase, *Alice 19th*, muestra las taquillas para zapatos típicas de los centros japoneses.

Kusatta Kyoshi no Houteishiki © 2002 Kazuma Kodaka

Inagaki, uno de los personajes de *Kusatta Kyoshi no Houteishiki*, reserva uno de los botones de su chaqueta a Yuriko el día de su graduación.

NAOKO TAKEUCHI

LA REINA DE LAS *MAGICAL GIRLS*

Hasta que *Sailor Moon* no llegó a la pequeña pantalla en el año 1992, el shojo manga rara vez había traspasado los límites de las revistas femeninas. Tras el éxito de las chicas guerreras, el shojo empezó a ser considerado un género tan comercial como el shonen.

La carrera de Naoko Takeuchi no es habitual. Nunca había pensado en dedicarse al manga y, de hecho, estudió y se licenció en Química antes de probar a vivir con el lápiz y la plumilla. Su destino iba a cambiar en el año 1986, cuando presentó una historia corta a la revista *Nakayoshi* y ganó el prestigioso Premio al Autor Revelación.

Con su obra magna, *Sailor Moon*, Takeuchi puso de moda el género de las magical girls, elevó el shojo manga a género de masas y creó a la heroína femenina por antonomasia, que ha sido imitada hasta la saciedad. Su sello personal son los ojos enormes y las largas piernas de sus protagonistas, inspiradas, según ella, por el dibujo de Leiji Matsumoto, autor de *Captain Harlock*.

• Usagi Tsukino, la protagonista de *Sailor Moon*, lo tenía todo para triunfar: era graciosa y llorona, pero también poseía un gran corazón. Fue madurando con la serie hasta convertirse en una auténtica princesa guerrera.

Bishojo Senshi Sailor Moon © 1992 Naoko Takeuchi



Takeuchi, una de las mangakas más atractivas de Japón, en la NASA.

1 ALGO MÁS QUE SAILORS

Takeuchi sufre el síndrome de la serie estrella: debido al gran éxito de *Sailor Moon*, tuvo que alargarla más de lo que deseaba y, después, no consiguió volver a dar con un bombazo. Previamente había publicado historias cortas como *Miss Rain*, *Chocolate Christmas*, *Mariah* o la serie precursora de *Sailor Moon*, *Codename Sailor V*. Tras las guerreras creó *PQ Angels*, *Punch Series* y *Toki Meka*, que han pasado sin pena ni gloria. Su último trabajo es *Love Witch*, que explota el filón de las historias de brujas.



Bishojo Senshi Sailor Moon © 1992 Naoko Takeuchi

• *Sailor Moon* llegó a los 18 tomos a fuerza de crear nuevos enemigos.



Prism Time © 1997 Naoko Takeuchi

• *Prism Time* son dos tomos recopilatorios de historias cortas.



The Cherry Project © 1991 Naoko Takeuchi

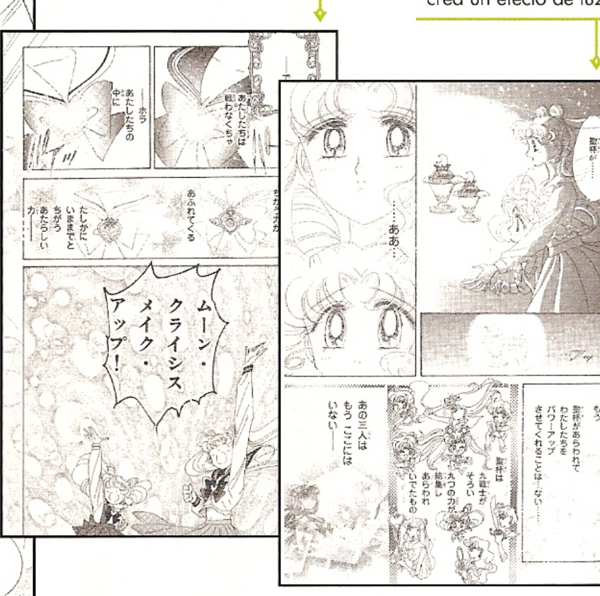
• *The Cherry Project* es una serie en tres tomos que aúna deporte y amor.

2 EL TRIUNFO DE LO ETÉREO

El tipo de shojo que dibuja Naoko Takeuchi suele considerarse etéreo, onírico. Para conseguir este efecto, la autora usa y abusa del entintado suave, de trazos muy finos, prescindiendo a veces incluso de la línea y delimitando el dibujo con el contorno de la trama. Excelente ejemplo son las míticas escenas de transformación de sus Sailors, y es una experta en ellas, como demuestra en estas páginas, extraídas del tomo 12.

Aunque la secuencia de imágenes sea más intuitiva que narrativa, la planificación de estas páginas no puede ser más clásica.

La ausencia de fondos es una constante en el shojo, que suele suplirlos con tramas. Rascando sus bordes hasta difuminarlos se crea un efecto de luz.



Una *splash page* para mostrar a las guerreros transformadas. Las tramas ligeras, así como el fino entintado, sugieren que se encuentran en medio de un resplandor.

SIEMPRE A LA MODA

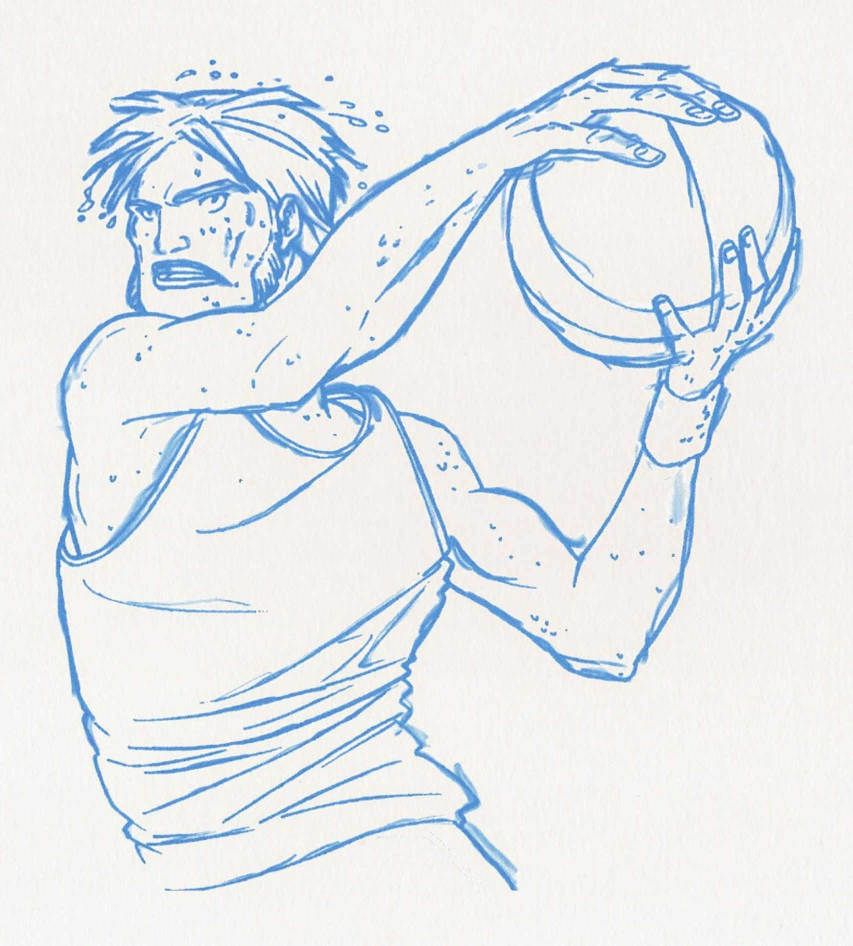
Lo más destacable de las guerreras es su ropa: minifaldas imposibles, tacones, guantes... Cuanto más llamativo el modelito, mejor.

3 EL UNIVERSO DE *SAILOR MOON*



En 1992, pocos meses después de que empezara a publicarse el manga de *Sailor Moon*, la serie fue llevada a la pequeña pantalla con tal éxito que se llegaron a realizar cinco temporadas, a las que hay que añadir tres películas. Como toda serie popular que se precie, *Sailor Moon* contó, además, con sus propios videojuegos, la edición de la banda sonora de todas las temporadas de la serie y muchos productos derivados, desde lapiceros hasta lámparas y disfraces. Pero lo más llamativo del caso es que incluso se representó un musical basado en la serie, que llevó a cabo la compañía del prestigioso teatro de la ciudad de Takarazuha, compuesta exclusivamente por mujeres.






Curso de dibujo
MANGA